

**PENGEMBANGAN MEDIA KARIKATUR DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN
MENULIS ARGUMENTASI**

Refa Luiza, Syahwani Umar, Andi Usman

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan, Pontianak

Email: refzaa@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan mengembangkan media karikatur untuk keterampilan menulis argumentasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian yang dilaksanakan di SMKN 2 Singkawang ini menghasilkan hal-hal sebagai berikut. (1) Desain pembelajaran dalam penelitian ini mengadopsi model Dick and Carey. (2) Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan metode *research and development*. (3) Profil Multimedia berupa kepingan CD (*Compact Disk*) yang memuat judul, SK, KD, Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan contoh, tugas belajar, dan karikatur. (4) Penggunaan multimedia dan karikatur mempunyai dampak yang positif yaitu menarik minat dan motivasi siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. (5) Penggunaan multimedia dan karikatur dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis argumentasi. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penilaian portofolio yaitu 82 % siswa sudah mampu mengemukakan gagasan atau pendapat mengenai suatu peristiwa. 79 % hasil karangan siswa menunjukkan adanya keterkaitan antarkalimat dan antarparagraf. Sedangkan pada aspek pilihan kata menunjukkan 75 % siswa sudah dapat menggunakan kata dan istilah yang tepat untuk digunakan dalam karangan argumentasi.

Kata Kunci : Pengembangan, Karikatur, Menulis Argumentasi

Abstract : This research aims to develop a media caricature for the writing skills of argumentation. The approach used in this research is qualitative descriptive. This Study that performed at SMKN 2 Singkawang has result as following. (1) Design of learning in this study adopts the model of Dick and Carey. (2) The development of the media in this study using research and development. (3) Profile Multimedia in the form of CD (*Compact Disk*), which contains the title, SK, KD, learning objectives, learning materials and examples, learning tasks, and caricatures. (4) The use of multimedia and caricatures have a positive impact that interest and motivation of students, makes learning more fun and not boring. (5) The use of multimedia and caricatures can improve students' ability in writing argumentation. This can be evidenced from the portfolio assessment that 82% of students have been able to express ideas or opinions about an event. 79% of the student essay shows the relationship inter sentence and inter paragraph. While the aspect of the choice of words showed 75% of students are able to use words and terms that are appropriate for use in bouquets argument.

Keywords: Development, Caricatures, Write Arguments

Pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Tidak dapat disangkal bahwa pendidikan juga merupakan aspek yang mendasar dalam upaya mempersiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi proses dan dinamika kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, pemerintah telah menegaskan kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk berperan serta dalam menyukseskan program wajib belajar dua belas tahun untuk menghasilkan masyarakat Indonesia yang cerdas, terampil dan berbudi pekerti yang baik. Berkaitan dengan masalah pendidikan, Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilepaskan. Berdasarkan UU No. 24 Tahun 2009 tentang bendera, bahasa, dan lambang negara serta lagu kebangsaan, dalam Pasal 29 Menyatakan bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Berdasarkan UU tersebut berarti pembelajaran yang dilaksanakan pada lembaga pendidikan formal sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar. Selain itu bahasa Indonesia juga merupakan mata pelajaran pokok untuk semua tingkat pendidikan. Melalui kegiatan pembelajaran bahasa, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan kebahasaan yang meliputi keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian diharapkan kepada peserta didik untuk mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta sesuai dengan kaidah yang dibakukan, baik secara lisan maupun tulis.

Diantara keempat keterampilan tersebut menulis merupakan keterampilan tertinggi yang dimiliki oleh seseorang, ketrampilan menulis diterima oleh seseorang setelah dia mampu membaca. Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan pikiran gagasan dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca. Kegiatan menulis dapat membantu peserta didik dalam berlatih berpikir mengungkapkan gagasan, memecahkan masalah, dan menulis juga merupakan alat untuk membuat orang lain (pembaca) berpikir. Dengan menulis, peserta didik mampu mengkonstruksi berbagai ilmu atau pengetahuan yang dimiliki dalam sebuah tulisan baik dalam bentuk karangan, artikel, laporan ilmiah, puisi, dan sebagainya. Pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Singkawang khususnya kelas XI juga menekankan penguasaan empat keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik dengan baik adalah keterampilan menulis, baik menulis fiksi maupun nonfiksi. Setelah kegiatan pembelajaran pada setiap Kompetensi Dasar (KD) Aspek Menulis, peserta didik harus menghasilkan “produk”, yaitu tulisan.

Cara-cara yang dilaksanakan pendidik dalam proses pembelajaran menulis argumentasi menunjukkan hasil yang belum optimal. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dengan dibantu ibu Dra. Hj. Siti Aminah selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK negeri 2 Singkawang, ditemukan beberapa indikasi

yang diasumsikan sebagai penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dalam keterampilan menulis argumentasi, yaitu : (1) saat menyampaikan materi pelajaran pendidik terlalu menitikberatkan pada metode ceramah, (2) hubungan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung formal dan kaku, (3) Pendidik lebih terpaku pada isi buku teks yang telah ditentukan sehingga membuat peserta didik relatif pasif, dan (4) pendidik belum menggunakan media pembelajaran menulis yang tepat dan efektif. Tidak dapat dipungkiri indikasi di atas dapat menyebabkan pelaksanaan pembelajaran kurang efektif. Masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kondisi ini terungkap dari hasil evaluasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis. Nilai rata-rata ulangan harian kelas XI KU 1 adalah 66, Nilai rata-rata ulangan harian kelas XI KU 2 adalah 68, dan nilai rata-rata ulangan harian kelas XI KU 3 adalah 66. Sedangkan KKM untuk kompetensi dasar menulis argumentasi adalah 70. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Singkawang masih rendah

Umumnya peserta didik memerlukan waktu lama untuk menentukan tema tulisan dan mengalami kesulitan mengungkapkan gagasan ketika memulai menulis paragraf. Hasil tulisan/karangan peserta didik belum menunjukkan sebagai karangan yang baik atau belum maksimal, baik dari segi bentuk maupun isi. Dari segi bentuk masih banyak ditemui kesalahan-kesalahan, misalnya pemenggalan kata, penulisan kata, penggunaan tanda-tanda yang tidak diperbolehkan, penggunaan kata sambung yang diulang-ulang, dan kalimat yang tidak efektif. Dari segi isi ditemui urutan atau alur yang melompat-lompat, dan gagasan tidak padu. Kemampuan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis dapat dikembangkan secara optimal, apabila guru dalam proses pembelajarannya menggunakan pendekatan berdasarkan perkembangan kognitif peserta didik secara tepat. Untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik perlu dilakukan berbagai upaya, misalnya pelatihan khusus menulis, penugasan membaca dan merangkum, penerapan berbagai teknik mengajar menulis yang efektif, dan penggunaan media pembelajaran menulis yang tepat dan efektif.

Hal ini juga merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan, peneliti memandang perlu diadakanya perbaikan terhadap pembelajaran menulis khususnya argumentasi agar peserta didik dapat menuangkan gagasan, keinginan, kritik, cita-cita, dan harapan kedalam suatu bentuk tulisan. Untuk itu pendidik harus mencari alternatif lain, dalam hal ini baik menggunakan pendekatan metode atau media pembelajaran yang diyakini bisa memotivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis. Media merupakan salah satu sumber belajar yang bermanfaat untuk mengatasi perbedaan (1) gaya belajar, (2) minat, (3) intelegensi, dan (4) keterbatasan daya indra (Sadiman, 2012 : 13). Selain itu Sudjana dan Ahmad Rivai (2013 : 2) mengatakan bahwa manfaat lain penggunaan media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hal ini dikarenakan penggunaan media dalam pembelajaran lebih menarik minat siswa, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, dan metode pembelajaran lebih bervariasi.

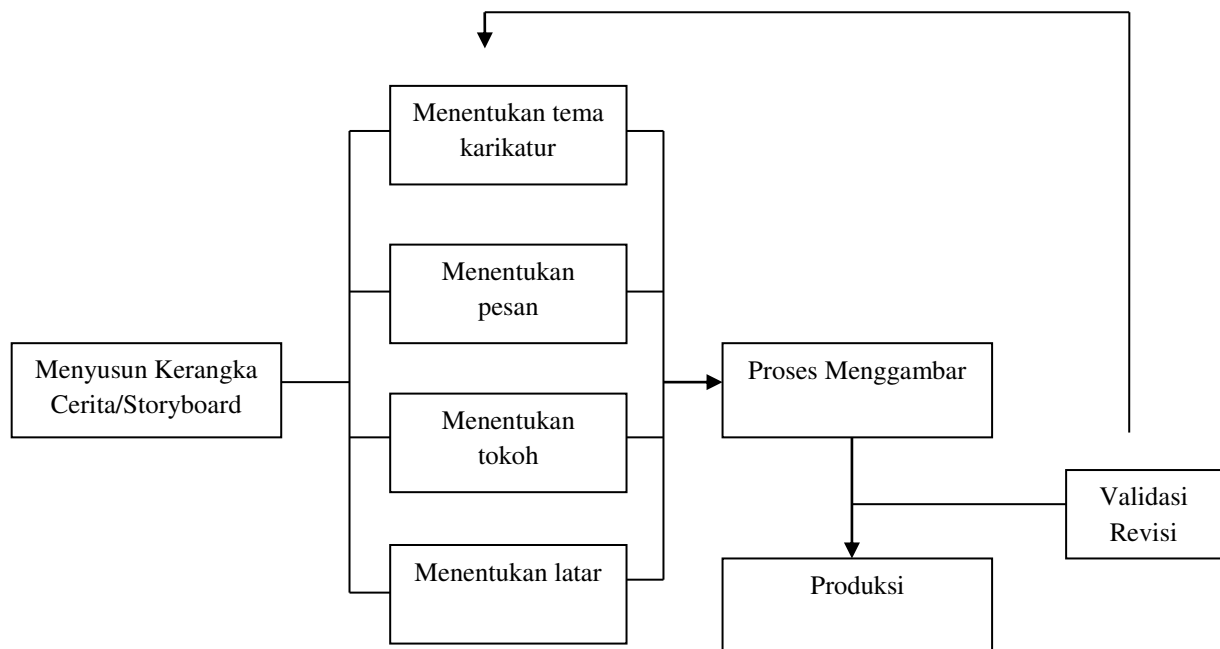
Media yang dipandang mampu mengatasi permasalahan lemahnya kemampuan menulis khususnya argumentasi adalah dengan menggunakan media

karikatur. Sebagai media, karikatur dapat membantu peserta didik mengurangi lamanya waktu mencari ide dan mengurangi kesulitan mengungkapkan gagasan karena ide atau tema dari karikatur lebih jelas, munculnya ide-ide baru dalam pengembangan karangan jauh lebih banyak, dan peserta didik sudah mendapat gambaran tentang apa yang akan diulas. Selain itu pemilihan media ini diyakini dapat mendorong motivasi peserta didik dalam kegiatan menulis, yang mana media karikatur ini adalah media yang mampu merangsang imajinasi atau penapsiran dan mengkritisi tentang kehidupan, politik, sosial, dan budaya. Dengan melihat tokoh atau karikatur tersebut peserta didik akan mempunyai penafsiran tersendiri atau kritikan tersendiri yang nantinya bisa dituangkan dalam bentuk argumentasi. Alasan tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (2012: 49) yang mengungkapkan bahwa gambar karikatur berfungsi untuk menyampaikan pesan pada pembacanya secara tepat dan ringkas dalam menyikapi suatu situasi dan kejadian-kejadian tertentu. Berdasarkan kondisi objektif di atas, penulis tertarik mengembangkan media karikatur untuk keterampilan menulis argumentasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Singkawang. Kelebihan media karikatur yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu karikatur tersebut memuat kata-kata yang singkat, terdapat unsur humoris dan menggambarkan kehidupan sosial, politik dan budaya yang ada.

METODE

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2012 : 164). Dalam penelitian ini, setiap langkah didekati dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Artinya, setiap langkah dalam penelitian ini akan dideskripsikan guna memperoleh kedalaman makna. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumen fortopolio. Sehingga yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengembangkan realita empiric di balik fenomena secara mendalam, rinci, dan tuntas. Berdasarkan potensi dan masalah di atas, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Informasi yang akan dikumpulkan adalah mengenai desain dan cara-cara pembuatan karikatur sebagai media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan desain pembuatan karikatur meliputi aspek kerangka karikatur yang meliputi tema, pesan/isi, tokoh, dan latar. Sementara data yang dikumpulkan berkaitan dengan cara-cara pembuatan karikatur yang dimulai dari pembuatan storyboard sampai produksi. 1.) Desain Produk. 2.) Validasi Desain. 3.) Revisi Desain. 4.) Uji Coba Produk. 5.) Revisi Produk. 6.) Uji. 7.) Revisi Produk. 8.) Produksi

Media karikatur dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah seperti yang digambarkan sebagai berikut



Gambar 1 Langkah-langkah Pembuatan Karikatur

Langkah-langkah pembuatan karikatur adalah sebagai berikut : 1.) Menyusun Kerangka cerita/storyboard. Dalam menyusun kerangka cerita, terdapat beberapa hal yang harus dikerjakan, yaitu : a.) Menentukan tema. b.) Menentukan pesan. c.) Menentukan tokoh. d.) Menentukan latar. 2.) Proses menggambar Proses menggambar karikatur dalam penelitian ini menggunakan *drawing pad* yang terkoneksi dengan perangkat lunak (*software*) *adobe photoshop* dalam komputer. 3.) Validasi dan revisi Pada tahap ini dilakukan kegiatan validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Setelah validasi, maka diadakan revisi terhadap materi dan media untuk meminimalkan kesalahan. 4.) Produksi Pada tahap ini, media diproduksi dalam jumlah banyak untuk digunakan dalam pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena itu seorang peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi, beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut : 1.) Observasi Langsung merupakan proses yang kompleks karena melibatkan aspek fisik dan psikologis melalui proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi Dalam Sugiyono, 2013 : 145). Observasi langsung merupakan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Observasi ini digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematis tentang bagaimana aktivitas dan dinamika pembelajaran menulis argumentasi menggunakan media karikatur pada peserta

didik kelas XI SMKN 2 Singkawang. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab, sambil bertatap muka antara penanya dengan penjawab menggunakan alat yang dinamakan *interview guide*. Dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpul data berupa catatan berkenaan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Dokumentasi juga dilakukan dengan menggunakan foto yang menggambarkan proses uji coba produk dan uji pemakaian. Hasil studi dokumentasi merupakan data yang dihasilkan oleh metode observasi dan wawancara tentang efektifitas produk. Pengujian konfirmability disebut juga uji obyektivitas penelitian. Penelitian dikatakan objektif bila hasil penelitian telah disepakati banyak orang (Sugiyono, 2013 :277). Maka dalam proses penelitian ini dihadirkan dua orang guru bahasa Indonesia dan satu orang guru TIK. Pengujian konfirmability dilakukan pada saat ujicoba produk dan uji pemakaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Desain pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini mengadopsi model Dick and Carey. Langkah desain pembelajaran diawali dengan analisis karakteristik peserta didik, diperoleh data mengenai kelompok usia, jenis kelamin, dan tipe/ gaya belajar, Irama belajar. Dalam penjarangan irama belajar diperoleh kesimpulan bahwa terdapat variasi irama belajarpeserta didik yang dikelompokkan ke dalam irama belajar cepat yaitu peserta didik yang memiliki kemampuan menulis tinggi, irama belajar sedang yaitu peserta didik yang memiliki kemampuan menulis sedang, dan irama belajar lambat yaitu peserta yang memiliki kemampuan menulis rendah. Langkah berikutnya menentukan isi komponen-komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Komponen-komponen desain pembelajaran terdiri dari : pertama, tujuan dan subtujuan pembelajaran yang berisi gambaran mengenai tujuan akhir proses pembelajaran. Kedua, tugas belajar yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran / preskripsi yang harus dilakukan peserta didik. Ketiga, pemerolehan belajar yaitu segala sesuatu yang dihasilkan dari peristiwa belajar yang mencakup informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Isi komponen yang lain terdiri dari isi belajar, materi, strategi, metoda, teknik, media, evaluasi, dan dampak pengiring. Desain pembelajaran menulis argumentasi disajikan dalam bentuk matrik. Profil merupakan tampilan gambar karikatur. Sebelum gambar karikatur dibuat peneliti terlebih dahulu harus membuat story board. Storyboard merupakan rancangan yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan karikatur. Rancangan ini terdiri dari : 1.) Menyusun Kerangka cerita . Dalam menyusun kerangka cerita, terdapat beberapa hal yang harus dikerjakan, yaitu : a.) Menentukan tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal. b.) Menentukan pesan. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam karikatur. c.) Menentukan tokoh adalah

penggambaran tokoh-tokoh dengan perwatakannya. Dalam karikatur tokoh dapat digambarkan melalui penonjolan ciri fisik. d.) Menentukan latar yang ditentukan adalah latar waktu, tempat dan suasana yang tepat sesuai tema karikatur.

Profil merupakan tampilan yang menggambarkan isi multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini berdurasi 09 menit 45 detik. Di dalam profil menjelaskan mengenai beberapa hal, yaitu : 1.) Tampilan di dalam tampilan, dijelaskan mengenai hal-hal yang akan ditampilkan di dalam slide, misalnya : Menampilkan gambar Ipho Santosa dan Karyanya. Gambar didalam Kolom ini ditampilkan gambar atau tulisan yang ada di dalam slide. Keterangan Tampilan di dalam keterangan tampilan, dijelaskan berbagai hal yang mendukung tampilan misalnya tampilan gambar disertai musik dan tombol untuk melanjutkan dan tombol untuk keluar.

Sebelum menulis, peserta didik melakukan berbagai persiapan diantaranya adalah memilih karikatur sesuai dengan topik yang diinginkan, selanjutnya peserta didik mengamati gambar dan teks yang terdapat dalam karikatur untuk menghasilkan dan menyusun ide-ide yang akan ditulis. Kemudian peserta didik mengekspresikan ide-ide yang mereka miliki ke dalam tulisan kasar tanpa memperhatikan aspek-aspek teknis menulis karangan, dengan cara ini peserta didik dapat mengekspresikan idenya secara lancar. Setelah itu peserta didik merevisi ide dan komposisi karangan yang telah ditulis. Pada tahap revisi ini peserta didik tidak hanya memperbaiki bahasa, tetapi juga berfokus pada penambahan, penggantian, penghilangan, dan penyusunan kembali isi karangan. Selanjutnya peserta didik menempatkan tulisan ke dalam bentuk akhirnya. Tahap ini lebih terfokus pada isi tulisan. Ada dua kegiatan utama pada tahap ini, yaitu mengoreksi bacaan untuk menemukan kesalahan dan memperbaiki kesalahan.

Tahap terakhir dalam proses menulis ini adalah mempublikasikan tulisan, peserta didik membacakan karangannya di depan kelas dengan teman sekelas sebagai pendengar. Selanjutnya hasil karangan mereka dikumpulkan dan diberi penilaian. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dan karikatur dapat membantu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis argumentasi. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penilaian portofolio. Pada aspek isi gagasan yang dikemukakan, terdapat 82 % peserta didik yang sudah mampu mengemukakan gagasan atau pendapat mengenai suatu peristiwa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media karikatur dapat membantu peserta didik mendapatkan gambaran tentang apa yang akan diulas. Dengan melihat gambar karikatur tersebut peserta didik mempunyai penafsiran tersendiri atau kritikan tersendiri yang dituangkan dalam bentuk argumentasi.

Dari aspek organisasi karangan terdapat 79 % hasil karangan peserta didik menunjukkan adanya keterkaitan antarkalimat dan antarparagraf, karangan peserta didik juga sudah terorganisir berdasarkan urutan pembuka, isi dan penutup. Sedangkan pada aspek pilihan kata menunjukkan 75 % peserta didik sudah dapat menggunakan kata dan istilah yang tepat untuk digunakan dalam karangan argumentasi. Demikian juga dilihat dari aspek ejaan dan tulisan, peserta didik sudah cukup mampu menggunakan tanda baca yang tepat dan ejaan sesuai dengan EYD. Tulisan yang dihasilkan peserta didik dapat terbaca dan rapi.


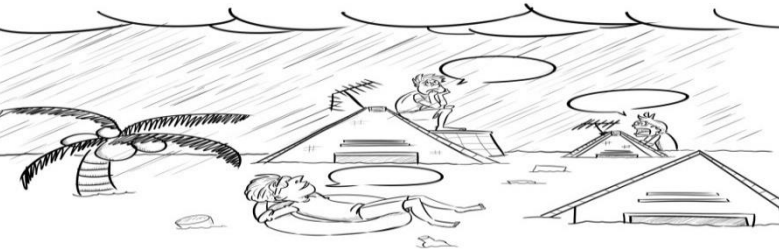
Pembahasan



Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran dan karikatur yang relevan untuk pembelajaran menulis argumentasi di kelas XI. Untuk mendapatkan produk yang relevan, penelitian ini melalui tahap-tahap, yaitu (1) mengembangkan desain pembelajaran, (2) mengembangkan desain produk, (3) validasi ahli materi dan ahli media, (4) revisi, (5) uji coba produk, (6) revisi, (7) ujicoba pemakaian. Karikatur yang relevan dalam pembelajaran menulis argumentasi adalah karikatur yang memenuhi karakteristik sebagai berikut : (1) makna karikatur dapat dimengerti oleh tingkatan usia remaja, (2) memuat rekaan gambar yang sifatnya lucu / humoris, (3) memuat kata keterangan yang singkat dan jelas, (4) tampilan karikatur diberi warna sehingga menarik. (5) Memuat pesan atau ide berdasarkan fakta (peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi) dan bukan khayalan karikaturis, (6) mengandung kritik terhadap peristiwa yang masih hangat. Proses menggambar karikatur dalam penelitian ini menggunakan *drawing pad* yang terkoneksi dengan perangkat lunak (*software*) *adobe photoshop* dalam komputer.

PROFIL MEDIA KARIKATUR


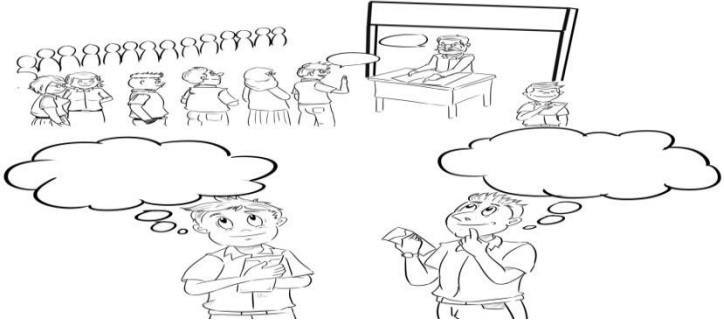
Karikatur 1

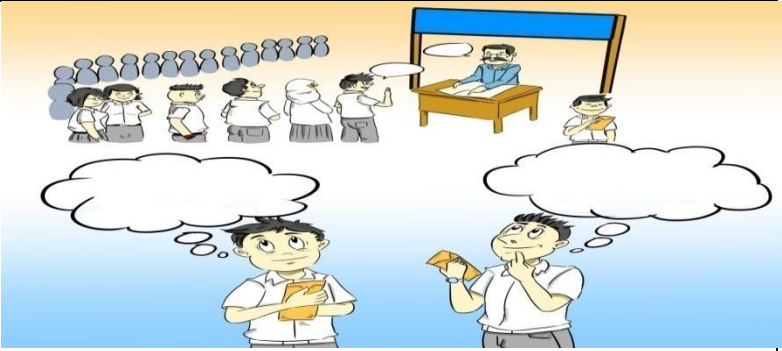

Tema : Banjir

Sketsa	
Penebalan sketsa	

Pewarnaan	
Penambahan Teks	

Karikatur 2
Tema : Beasiswa


Sketsa	
Penebalan sketsa	

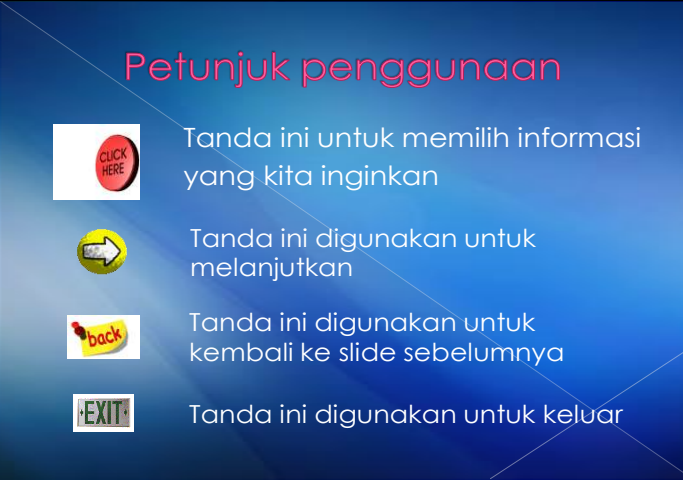
Pewarnaan	
Penambahan Teks	

Multimedia yang relevan untuk pembelajaran menulis argumentasi adalah multimedia yang memenuhi kriteria : (1) merupakan multimedia yang menggabungkan tulisan, suara, gambar, (2) merupakan multimedia interaktif yang memungkinkan siswa secara aktif memberikan respon dalam proses pembelajaran, (3) menampilkan gambar dan warna yang menarik.

PROFIL MULTIMEDIA

Menu	Keterampilan Menulis
Sub Menu	Menulis Argumentasi

<p>SLIDE 1</p> <p>Tampilan Menampilkan judul/tema</p>	
<p>Keterangan Tampilan : Judul ditampilkan dengan tulisan menarik diiringi musik yang mengatarkan pada tampilan berikutnya.</p>	

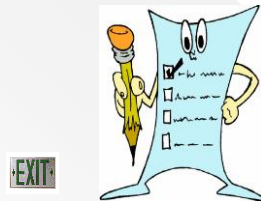
<p>SLIDE 2</p> <p>Tampilan Menampilkan Petunjuk Penggunaan</p>	
<p>Keterangan Tampilan: Slide ini menampilkan gambar dan penjelasan petunjuk penggunaannya</p>	

SLIDE 3

Tampilan

Menampilkan ajakan untuk belajar menulis

MARI BELAJAR MENULIS



Keterangan Tampilan :

Kalimat ajakan ditampilkan dengan tulisan menarik diiringi musik dan suara yang mengatarkan pada tampilan berikutnya.

SLIDE 4

Tampilan

Menampilkan gambar Ipho Santosa dan Karyanya

IPHO SANTOSA



**MENULIS ITU
MENYENANGKAN**



Keterangan Tampilan:

- Slide ini menampilkan gambar Ipho Santosa sebagai contoh penulis yang telah berhasil, slide ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik
- Tampilannya disertai musik dan suara yang menjelaskan sosok Ipho Santosa beserta karyanya.

SLIDE 5

Tampilan

Menampilkan gambar Raditya Dika dan karyanya

RADITYA DIKA



EXIT

Keterangan Tampilan:

- Slide ini menampilkan gambar Raditya Dika sebagai contoh penulis yang telah berhasil, slide ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik
- Tampilannya disertai music dan suara yang menjelaskan sosok Raditya Dika beserta karyanya.

Penggunaan multimedia dan karikatur dalam pembelajaran menulis argumentasi di kelas XI mempunyai dampak yang positif terhadap minat dan motivasi peserta didik untuk belajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media karikatur juga dapat membuat pembelajaran menulis menjadi lebih menarik karena memuat gambar yang lucu sehingga banyak disukai oleh peserta didik. Baik Multimedia pembelajaran maupun karikatur, dapat memudahkan dan mempercepat irama belajar peserta didik dalam berlatih menulis, serta dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan yang beragam sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis argumentasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : 1.) Desain pembelajaran dalam penelitian ini mengadopsi model Dick and Carey. Langkah desain pembelajaran diawali dengan analisis karakteristik peserta didik, selanjutnya adalah menentukan isi komponen-komponen yang terdapat dalam desain pembelajaran. Preskripsi tugas belajar dan desain pesan dalam pembelajaran menulis argumentasi tersusun secara sistematis. 2.) Profil Multimedia berupa kepingan CD (*Compact Disk*) yang memuat judul, SK, KD, Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan contoh, tugas belajar, dan karikatur. Sedangkan profil media karikatur berupa buku yang memuat cover, materi pembelajaran dan contoh, tugas belajar, petunjuk kerja dan kumpulan

karikatur. 3.) Keterampilan menulis argumentasi dengan menggunakan multimedia dan karikatur dalam pembelajaran mempunyai dampak yang positif yaitu menarik minat dan motivasi peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dapat memudahkan dan mempercepat irama belajar peserta didik dalam berlatih menulis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu : 1.) Produk ini (CD pembelajaran dan karikatur) dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk berlatih menulis argumentasi di kelas XI Sekolah Menengah Atas. Bagi sekolah yang sarana komputernya sudah memadai, CD pembelajaran dapat diperbanyak dan digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Bagi sekolah yang sarana komputernya belum memadai, CD pembelajaran dapat digunakan dengan cara menggunakan *LCD Projector* dan *speaker*. 2.) Produk ini (CD pembelajaran dan karikatur) masih memungkinkan untuk dikembangkan dengan tampilan fitur yang lebih menarik, mudah dipahami, dan dioperasikan sehingga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam keterampilan berbahasa. 3.) Sebaiknya pengukuran efektifitas media pembelajaran ini tidak hanya sampai disini tetapi sampai pada desiminasi secara luas. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang lebih luas bagi guru, sehingga pengembangan media pembelajaran ini dapat lebih bermanfaat sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada .
- Sudjana, nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional. 2004. Surabaya : Karina.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2011. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- .